

メニューリファレンス



CUBASE ESSENTIAL₄

Personal Music Production System



Revision and Quality Control:

Cristina Bachmann, Marion Bröer, Heiko Bischoff, Sabine Pfeifer

本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。

本書で取り扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップコピー）。

Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2008.

All rights reserved.

メニューリファレンス

はじめに

このマニュアルは、さまざまなメニュー項目を素早く確認できるように、Cubase Essential の全てのメインメニューの項目をリストアップしたものです。各メニューのさらなる詳細に関しては『オペレーションマニュアル』をご参照ください。

"Cubase Essential" メニュー (Mac OS X のみ)

"Cubase Essential について (About Cubase Essential)"

メニュー項目を選択すると、Cubase Essential のバージョンナンバーなどの情報を示すウィンドウが開きます。

初期設定 ...

" 初期設定 (Preferences) " ダイアログは複数のページによって構成され、各種の設定とオプションを含んでいます。左側のリストから各項目を選択すると、その設定ページが表示されます。

" 適用 (Apply) " ボタンをクリックすると、このダイアログを閉じることなく、変更した設定を有効にすることが可能です。

終了

プログラムを終了するメニュー項目です。現在開いているプロジェクトにまだ保存されていない変更がある場合、プログラムを終了する前に、「このプロジェクトを保存しますか？」というダイアログが表示されます。

" ファイル (File) " メニュー

" 新規プロジェクト (New Project) "

新しくプロジェクトを作成するためのメニュー項目です。空白 (Empty) プロジェクト、もしくはプロジェクトテンプレートを選択するための "新規プロジェクト (New Project) " ダイアログが表示されます。ここには各種のプロジェクトに適した構成のテンプレートがいくつか用意されています。プロジェクトをテンプレートとして保存すると、作成したテンプレートもこのリストに加えられます。

リストから 1 つを選択し、"OK" ボタンをクリックすると、" プロジェクトフォルダを設定 (Set Project Folder) " ダイアログが表示されます。ここでは新規プロジェクトに関連する全てのファイルを保存するフォルダを設定します。既存のフォルダを選択するか、新しいフォルダを作成して新規プロジェクトの保存先を決定します。

" 開く ... (Open...) "

このメニュー項目を選択すると、保存されたプロジェクトファイルを選択して開くためのファイルダイアログが現れます。Cubase Essential のプロジェクトファイルの拡張子は ".cpr" です。複数のプロジェクトを同時に開くことができますが、アクティブとなるプロジェクトは常に 1 つだけです。プロジェクトウィンドウ左上隅のボタンの青い点灯は、現在そのプロジェクトがアクティブであることを示しています。

" 閉じる (Close) "

現在アクティブなウィンドウを閉じるコマンドです。プロジェクトウィンドウがアクティブであれば、そのプロジェクトウィンドウが閉じられます。

" 保存 (Save) "

前回の保存後、プロジェクトに対して行われた全ての変更を保存します。" 保存 (Save) " は、プロジェクトを現在の名称で現在の場所に保存するコマンドです。

" 名前をつけて保存 ... (Save As...) "

" 名前をつけて保存 (Save As) " を選択すると、現在のプロジェクトに新規の名称を与え、新規のプロジェクトフォルダを指定して保存することができます。

" プロジェクトを新規フォルダに保存 ... (Save Project to New Folder...) "

プロジェクトを新しい空のフォルダに保存するためのメニュー項目です。アーカイブの作成に役立ついくつかのオプションが用意されています。

保存先に空のフォルダを選択すると、プロジェクトの名称と以下のオプションを設定するダイアログが表示されます。

- " オーディオファイルの最小化 (Minimize Audio Files) "
プロジェクトから参照されているオーディオクリップのサイズをファイルごと最小化します。プロジェクトから参照されるクリップは、実際にプロジェクトが使用する部分よりはるかに長い場合もあり、このオプションによってプロジェクトのサイズを有効に縮小することができます。
- " プロセッシング結果を固定 (Freeze Edits) "
クリップに適用された全ての処理やエフェクトを恒久的なものにフリーズします。
- " 未使用のファイルを除去 (Remove Unused Files) "

"プロジェクトを新規フォルダに保存 ... (Save Project to New Folder)" を実行すると、プロジェクトに関連する全てのファイル（上の 2 つのオプション設定が適用されます）が新規フォルダに保存されます。オリジナルのプロジェクトフォルダの内容に手が加わることはありません。しかしながら「オリジナルプロジェクトのファイルはもう必要無い」と確信できるなら、それらを削除することも可能です。

" テンプレートとして保存 ... (Save as Template...)"

どんなプロジェクトでもテンプレートとして保存することが可能です。選択したテンプレートをベースに新規プロジェクトをスタートすることができるように、新規プロジェクトを作成する際、有効なテンプレートのリストが表示されます。

保存されたテンプレートには、クリップやイベントなど、オリジナルプロジェクト内にある全てが含まれています。

" 最後に保存した状態に戻す (Revert)"

現在のプロジェクトを、最後に保存されたバージョンに戻すためのメニュー項目です。最後の保存以降に新しいレコーディングファイルを作成している場合、それらを保持するか削除するかを選択することができます。

" ページの設定 ... (Page Setup...)"

このメニュー項目を選択すると、標準ダイアログの " ページ設定 (Page Setup)" が開かれます。スコアの印刷に先立って用紙フォーマットを設定してください。このメニュー項目は、スコアエディタが開いている場合に有効です。

" 印刷 ... (Print...)"

標準ダイアログの " 印刷 (Print)" が開かれます。どのページを印刷するのか、何部印刷するのか、などを設定してください。このメニュー項目は、スコアエディタが開いている場合に有効です。

" 読み込み (Import)"

オプション	説明
オーディオファイル ... (Audio File...)	オーディオファイルを直接、プロジェクトに読み込むのに使用します。読み込まれるファイルは、選択されているオーディオトラックのカーソル位置に配置されます。
オーディオ CD ... (Audio CD...)	" オーディオ CD の読み込み (Import from Audio CD)" ダイアログが開かれるので、希望するトラックを指定して読み込みます。詳細についてはダイアログのヘルプを参照してください。

オプション	説明
ビデオファイル ... (Video File...)	ビデオトラックにビデオを読み込むためのダイアログが開かれます。ビデオトラックは自動的に作成されるので、読み込み前に用意する必要はありません。読み込まれるビデオは現在のカーソル位置に配置されます。
MIDI ファイル ... (MIDI File...)	タイプ「0」（1 つのトラックに全データを保持）またはタイプ「1」（複数トラックのデータ）の MIDI ファイルを読み込むことができます。読み込みの際、ファイルを現在のプロジェクトに読み込む、または新規プロジェクトを作成して読み込む、のどちらかを選択できます。

" 書き出し (Export)"

オプション	説明
MIDI ファイル ... (MIDI File...)	MIDI トラックのデータをスタンダード MIDI ファイルとして書き出します。
オーディオミックスダウン ... (Audio Mixdown...)	出力バスをミックスダウンして書き出すためのメニュー項目です。1 つのオーディオトラックチャンネルを書き出すだけでなく、ミキサーのどんなオーディオチャンネルでも（VST インストゥルメントチャンネル、エフェクトリターンチャンネル、グループチャンネル、ReWire チャンネルなど）書き出すことが可能です。ミックスダウンの結果（エフェクトやオートメーション、EQ を全て含む）は 1 つのファイルとしてディスクに保存されます。ファイル形式も選択可能です。

" ファイルの整理 ... (Cleanup...)"

ディスクのプロジェクトフォルダ内に存在する未使用なファイルを探して削除し、ハードディスクのスペースを節約する機能です。

" 初期設定 ... (Preferences...)"

⇒ MacOS X の場合、" 初期設定 (Preferences)" ダイアログは "Cubase Essential" メニューから開きます。

" 初期設定 (Preferences)" ダイアログは複数のページによって構成され、各種の設定とオプションを含んでいます。左側のリストから各項目を選択すると、その設定ページが表示されます。

"適用 (Apply)" ボタンをクリックすると、このダイアログを閉じることなく、変更した設定を有効にすることが可能です。

" キーコマンド ... (Key Commands...)"

" キーコマンド (Key Commands)" ダイアログでは、Cubase Essential のほとんど全ての機能に対してキーコマンドを設定（新規に設定、または既存のキーコマンドをお好みのものに変更）することが可能です。

" 最近使用したプロジェクト (Recent Projects)"

このメニュー項目のサブメニューには、最近使用したプロジェクトへのショートカットが表示されます。表示の順は時間の順に従っています。前回使用したプロジェクトが一番上に表示されています。

" 終了 (Quit)"

⇒ MacOS Xの場合、このコマンドは"Cubase Essential"メニューにあります。

プログラムを終了するメニュー項目です。現在開いているプロジェクトにまだ保存されていない変更がある場合、プログラムを終了する前に、「このプロジェクトを保存しますか?」というダイアログが表示されます。

" 編集 (Edit)" メニュー

" 元に戻す / 再実行 (Undo/Redo)"

Cubase Essential は任意の編集ポイントまでさかのぼることが可能な「アンドゥ」機能を搭載しています。実行されたほぼ全ての操作を取り消すことが可能です。

- 最後に行われた操作を取り消すには、"編集 (Edit)"メニューから"元に戻す (Undo)"を選択、または対応するキーコマンド（デフォルトでは[Ctrl]/[Command]+[Z]）を実行してください。
もう一度"元に戻す (Undo)"を選択すると、もう1つ前の操作が取り消されます（以下同様）。
- "元に戻す (Undo)"によって一度取り消した操作を復活させるには、"編集 (Edit)"メニューから"再実行 (Redo)"を選択、または対応するキーコマンド（デフォルトでは[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[Z]）を実行してください。
取り消された操作は、新しい操作をするまで"再実行 (再実行)"することが可能です。（新しい操作を行った時点で"再実行 (Redo)"スタックがクリアされます - 次項参照）

⚠ "ファイル (File)"メニューの"初期設定 (Preferences)"、"全般 (General)"ページにある"元に戻す"ステップ最大値 (Maximum Undo)"の設定により、元に戻るレベル（何段階の取り消しが可能か）を設定することができます。

" 編集履歴 ... (History...)"

"編集履歴 ... (History...)"ダイアログには、"元に戻す (Undo)"スタック（実行された操作を順に並べたもの、最後の操作を一番上に表示）と"再実行 (Redo)"スタック（取り消された操作を順に並べたもの、最後に取り消された操作を一番下に表示）が表示されています。2つのスタックは分割線によって分けられています。

"元に戻す (Undo)"スタックと"再実行 (Redo)"スタックの間の分割線を移動することによって（すなわち、"元に戻す (Undo)"スタックから"再実行 (Redo)"スタックに、あるいはその逆に操作項目を移動することによって）、複数の操作を1度に"元に戻す (Undo)"/"再実行 (Redo)"することができます。

" 切り取り / コピー / 貼り付け (Cut/Copy/Paste)"

いくつかの選択されたイベント（または選択された範囲）をカット、またはコピーし、それらを元のトラックの現在のカーソル位置にペーストすることができます。

" 元のポジションに貼り付け (Paste at Origin)"

元の位置（そのイベントがカット、またはコピーされた位置）にイベントをペーストするコマンドです。

" 削除 (Delete)"

選択されたイベントを全て削除します。

" カーソル位置で分割 (Split at Cursor)"

選択されたイベントをカーソル位置で分割します。何もイベントが選択されていない場合、カーソル位置を横切る全てのイベント（全トラックのイベント）が分割されます。

" 左右ロケーター位置で分割 (Split Loop)"

全てのイベントが左右ロケーター位置で分割されます。

" 範囲 (Range)"

"範囲 (Range)"のサブメニューに示される項目のオプションは以下のとおりです。

オプション	説明
左右ロケーター間全体をコピー (Global Copy)	選択範囲内の全てをコピーします。
範囲を詰めて切り取り (Cut Time)	選択範囲を削除し、クリップボードに記憶します。削除された範囲によって空いたスペースを詰めるように、右側のイベントは左に移動します。

オプション	説明
範囲を詰めて削除 (Delete Time)	選択範囲は削除されます。空いたスペースを詰めるように、右側のイベントは左に移動します。
範囲を広げて貼り付け (Paste Time)	クリップボード上のデータが現在のトラックの選択範囲の開始位置に挿入されます。ペーストされるデータのスペースを作るため、既存のイベントは右に移動します。
範囲を広げて元のポジションに貼り付け (Paste Time at Origin)	クリップボード上のデータを元の位置にペーストします。ペーストされるデータのスペースを作るため、既存のイベントは右に移動します。
分割 (Split)	選択範囲に接する全てのイベント / パートが選択範囲の境界線によって分割されます。
範囲外を削除 (Crop)	一部分が選択範囲に含まれるイベント / パートは全てクラップ (切り抜き) されます。つまり、選択範囲外の部分が削除されます。イベントの一部分が選択されているイベント以外には影響はありません。
無音部分を挿入 (Insert Silence)	トラックの選択範囲の開始位置から選択範囲に等しい長さの無音部分 (空のスペース) が挿入されます。選択範囲の開始位置より右のイベントは右に移動します。選択範囲の開始位置に接するイベントは分割され、右の部分が右に移動します。

" 選択 (Select) "

このメニュー項目のサブメニューに表示されるオプションは、現在選択しているツール (通常のイベント選択ツール、すなわち矢印ツール、あるいは範囲選択ツール) によって異なります。

矢印ツール

オプション	説明
全て (All)	ウィンドウ上の全てのイベントを選択します。
なし (None)	イベントの選択を全て解除します。
左右ロケーター間 (In Loop)	一部、あるいは全部が左右ロケーター間にある全てのイベントが選択されます。
プロジェクト開始からカーソル位置まで (From Start to Cursor)	プロジェクトカーソルの左に位置する全てのイベントが選択されます。
カーソル位置からプロジェクト終了まで (From Cursor to End)	プロジェクトカーソルの右に位置する全てのイベントが選択されます。
トラック上の全てのイベントを選択 (All on Selected Tracks)	選択トラックの全てのイベントを選択します。

範囲選択ツール

オプション	説明
全て (All)	プロジェクトウィンドウの場合、プロジェクトの開始から終了までの間で、全トラックをカバーする領域が選択されます。サンプルエディタの場合、クリップ全体が選択されます。
なし (None)	現在の選択範囲を解除します。
左右ロケーター間 (In Loop)	左右ロケーターの間を選択範囲とします。プロジェクトウィンドウの場合、選択は全トラックにまたがります。
プロジェクト開始からカーソル位置まで (From Start to Cursor)	プロジェクトの開始位置からプロジェクトカーソルまでが選択範囲となります。プロジェクトウィンドウの場合、範囲選択ツールで選択されたイベントのあるトラックが選択されます。
カーソル位置からプロジェクト終了まで (From Cursor to End)	プロジェクトカーソルからプロジェクトの終了位置までが選択範囲となります。プロジェクトウィンドウの場合、範囲選択ツールで選択されたイベントのあるトラックが選択されます。
イベント範囲 (Select Event)	サンプルエディタで有効なメニューです。編集イベントに含まれるオーディオ部分を選択します。
選択範囲の左端をカーソル位置に設定 (Left Selection Side to Cursor)	現在の選択範囲の左端をプロジェクトカーソルの位置に移動します。
選択範囲の右端をカーソル位置に設定 (Right Selection Side to Cursor)	現在の選択範囲の右端をプロジェクトカーソルの位置に移動します。
トラック上の全てのイベントを選択 (All on Selected Tracks)	選択トラックの全てのイベントを選択します。

" 複製/反復複製 ... (Duplicate/Repeat...) "

- "複製 (Duplicate)" を選択すると、選択イベントのコピーが作成され、そのままオリジナルのすぐ後に置かれます。複数のイベントが選択されている場合、それら全てが「1つのユニット」としてコピーされ、ペーストでも各イベント間の相対的な距離は保たれます。
- "反復複製 (Repeat...)" を選択すると、ダイアログが現れ、選択イベントのコピー (通常もしくは共有コピー) を複数作成することができます。上記 "複製 (Duplicate)" 機能に似ていますが、コピーの数を指定できる点が異なります。

" 左右ロケーター間で反復して複製 (Fill Loop) "

複数のコピーが左ロケーターから右ロケーターまで並べられます。複数コピーの対象がオーディオイベントの場合、最後のコピーは、右ロケーターの位置で終了するように、自動的に短く切られます。

" 移動 (Move to) "

サブメニューには以下のようなオプションが用意されています。

オプション	説明
カーソル (Cursor)	選択イベントをプロジェクトカーソルの位置に移動します。同一トラックで複数のイベントが選択されている場合、最初のイベントがカーソル位置から開始し、続くイベントがその後に関隔を保って並べられます。
元のポジション (Origin)	選択イベントは、それぞれの元のポジション（それらが元々レコーディングされた場所）に移動します。
前面に移動 / 背面に移動 (Front/Back)	この機能はイベントの位置を実際に変更するわけではありませんが、選択されたイベントをそれぞれ、前面 / 背面に移動します。重なったイベントがあつて、部分的に隠れているイベントを表示するのに便利です。
	オーディオイベントの場合、「見えるセクションをブレイバックする」という原則があるので、この機能は非常に重要です。一部が隠されたオーディオイベントを前面に移動する（または、隠れているイベントを背面に移動する）ことにより、そのイベント全体を再生することが可能になります。
	イベントのクイックメニューから "前 (Front)" を選択することも可能ですが、機能は若干異なります。

" 独立コピーに変換 (Convert to Real Copy) "

新しいバージョンのコピーを作成し、プールの追加するコマンドです。独立コピーは、コピー元とは無関係に編集することができます。

" グループ / グループを解除 (Group/Ungroup) "

複数のイベントをグループにまとめ、1 つのユニットとして扱うことが可能です。これは、グループの 1 つのイベントを編集すると、その編集内容がグループの他の全てのイベントにも適用されることを意味します。

イベントによるグループを解除するには、" グループを解除 (Ungroup) " を選択してください。

" ロック .../ ロックを解除 (Lock.../Unlock) "

誤ってイベントを編集してしまったり、移動してしまうことのないように選択イベントをロックすることができます。ロックの対象となる属性は以下のとおりです（どの組み合わせも可）。

オプション	説明
ポジション (Position)	この属性がロックされた場合、イベントを移動することはできません。
サイズ (Size)	この属性がロックされた場合、イベントのサイズを変更することはできません。
他 (Other)	このオプションがロックされた場合、上記の他の編集（フェードの調整、イベントのボリューム、プロセッシングなど）はできません。

この機能によってロックする属性は、" 初期設定 (Preferences) " の " 編集操作 (Editing) " ページにある " イベント属性をロック (Lock Event Attributes) " ポップアップメニュー で設定してください。

ロックされたイベントを選択し、" ロックを解除 (Unlock) " を選択すると、イベントのロックが解除されます。

" ミュート / ミュートを解除 (Mute/Unmute) "

" ミュート (Mute) " を選択すると、選択イベントをミュートする（無音にする）ことができます。

選択イベントのミュートを解除するには、" ミュートを解除 (Unmute) " を選択してください。

" オートメーションをイベントに従わせる (Automation follows Events) "

この機能は " 初期設定 (Preferences) " の " 編集操作 (Editing) " ページでもアクティブにすることができますが、素早い切り換えのために " 編集 (Edit) " メニューに組み込まれています。この機能をアクティブにすると、トラックでオートメーションを含むイベントやパートを移動した際に、オートメーションイベントも一緒に移動します。すなわち、特定のイベントに作用すべきオートメーションイベントが、プロジェクトの元の位置に残されることなく、イベントとともに移動します。

" カーソル位置のイベントを自動的に選択 (Auto Select Events under Cursor) "

この機能は " 初期設定 (Preferences) " の " 編集操作 (Editing) " ページでもアクティブにすることができますが、素早い切り換えのために " 編集 (Edit) " メニューに組み込まれています。この機能をアクティブにすると、選択されたトラックでプロジェクトカーソルに接触する全てのイベントが自動的に選択されます。

" 選択したトラックを拡大 (Enlarge Selected Tracks) "

この機能は " 初期設定 (Preferences) " の " 編集操作 (Editing) " - " プロジェクト / ミキサー (Project & Mixer) " ページでもアクティブにすることができます。この機能をアクティブにすると、プロジェクトウィンドウで選択されたトラックの高さが自動的に拡大されます。

" ズーム (Zoom) "

" 編集 (Edit) " メニューの項目 " ズーム (Zoom) " のサブメニューには以下のオプションが用意されています。

オプション	説明
ズームイン (Zoom In)	プロジェクトカーソルを中心に、1 段階だけズームインします。
ズームアウト (Zoom Out)	プロジェクトカーソルを中心に、1 段階だけズームアウトします。
全体を表示 (Zoom Full)	「プロジェクト全体」が見渡せるようにズームアウトします。この「プロジェクト全体」とは、プロジェクトの開始点から " プロジェクト設定 (Project Setup) " ダイアログで定められた " 長さ " を意味します。
選択範囲を拡大表示 (Zoom to Selection)	現在の選択部分が画面いっぱいになるように、縦、横方向にズームインします。
選択範囲をズーム (水平方向のみ) (Zoom to Selection (Horiz.))	現在の選択部分が画面いっぱいになるように、横方向にズームインします。
イベント全体を表示 (Zoom to Event)	サンプルエディタで有効なオプションです。
垂直方向にズームイン (Zoom In Vertical)	縦方向に 1 段階だけズームインします。
垂直方向にズームアウト (Zoom Out Vertical)	縦方向に 1 段階だけズームアウトします。
選択トラックをズームイン (Zoom In Tracks)	選択トラックを縦方向に 1 段階だけズームインします。
選択トラックをズームアウト (Zoom Out Tracks)	選択トラックを縦方向に 1 段階だけズームアウトします。
選択トラックを拡大表示 (Zoom Selected Tracks)	選択トラックについては縦方向に 1 段階だけズームインし、他の全てのトラックの高さを最小化します。

" マクロ (Macros) "

マクロを既に作成してある場合、それらは " マクロ (Macros) " のサブメニューに表示されます。マクロは、複数の機能もしくはコマンドを組み合わせた一連の操作であり、1 つの手順でまとめて実行されるものです。" キーコマンド (Key Commands) " ダイアログで設定します。

" プロジェクト (Project) " メニュー

" トラックを追加 (Add Track) "

サブメニューから選択したタイプのトラックを追加することができます。「サウンドをブラウズ ...」を選択するとダイアログが開かれ、トラック・プリセットまたは VST プリセットを検索できます。

" トラックを複製 (Duplicate Tracks) "

選択したトラックの複製を作成します。

" 選択トラックを除去 (Remove Selected Tracks) "

選択されたトラックとそのパート / イベントの全てをプロジェクトウィンドウから除去します。

" 使用中のオートメーションを全て表示 (Show All Used Automation) "

オートメーション情報が記録されているオートメーショントラックをすべて開きます。

" オートメーションを隠す (全トラック) (Hide All Automation) "

開かれているオートメーション サブトラックを全て閉じます。

" プール (Pool) "

プロジェクトに属する全てのクリップ (オーディオとビデオファイル) を収納するオーディオプールが開かれます。

" マーカー (Markers) "

マーカーウィンドウを開きます。マーカーは位置を記憶したもので、プロジェクト上の重要な場所に素早く移動することを可能にします。

"テンポトラック (Tempo Track)"

このメニュー項目を選択すると、テンポトラックエディタが開かれます。テンポを基準にするトラックの場合、そのテンポはテンポトラック (トランスポートパネルの "TEMPO" ボタンでアクティブにします) に従わせることができます。テンポトラックにはテンポチェンジが含まれる場合もあります。

"テンポの計算 ... (Beat Calculator...)"

"テンポの計算 ... (Beat Calculator...)" ウィンドウを開きます。録音された材料 (オーディオ、または MIDI) のテンポを計算することができます。

"プロジェクトの設定 ... (Project Setup...)"

プロジェクトの一般的設定を行うダイアログです。

"オートフェードの設定 (Auto Fades Settings...)"

"オートフェード (Auto Fades)" ダイアログを開きます。ここでは各種のフェードオプションを設定することができます。

"オーディオ (Audio)" メニュー

"プロセッシング (Process)"

オーディオプロセッシングは、まずイベントの選択を行い、次に "プロセッシング (Process)" のサブメニューから機能を選択し、処理を適用するという手順で実行します。

オプション	説明
エンベロープ (Envelope)	選択されているオーディオにボリュームエンベロープを適用します。
フェードイン/アウト (Fade In/Out)	フェードインやフェードアウトを設定するのに使用します。
ゲイン (Gain)	選択されているオーディオのゲイン (レベル) を変更するのに使用します。
クリップボードデータとマージ (Merge Clipboard)	クリップボードにコピーされているオーディオを、現在、選択されているオーディオに (選択の開始位置を起点として) ミックスします。ミックス (挿入) するオーディオは、クリップボードにコピーされている必要があります。このため、あらかじめ、サンプルエディタで希望するオーディオ範囲を選択し、コピーまたは切り取り (カット) 操作を行っておきます。
ノイズゲート (Noise Gate)	設定されたスレッショルド値よりも音量レベルが低いオーディオ範囲を検出し、無音化します。

オプション	説明
ノーマライズ (Normalize)	この機能を利用すると、オーディオの最大レベルを設定できます。希望するレベル値を指定すると、まず、現在の最大レベルが検出され、その値が指定されたレベルに一致するように、オーディオ全体のレベルが変更 (増幅または減衰) されます。ノーマライズ機能は、録音レベルの低すぎたオーディオのレベルを全体的に持ち上げる場合によく使用されます。
位相を反転 (Phase Reverse)	選択したオーディオデータの位相を反転します。画面上の波形は上下が反転することになります。
DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)	選択したオーディオの DC オフセットがゼロになるよう、全体のレベル値を調整します。「DC オフセット」とは、信号に DC (直流) 成分が加わった場合に生じる「ずれ」です。波形を見ると、レベル値ゼロを示す水平の軸から上下方向にずれているため、視覚的にわかる場合もあります。DC オフセットは、実際に聞こえてくる音には影響しませんが、「ゼロクロッシング」の検出や特定の処理機能に影響が出るので、取り除くことが望ましいでしょう。DC オフセットが生じる場合、通常、レコーディングの最初から最後まで一定のオフセットがあるため、この機能は常にオーディオクリップ全体に適用することをおすすめします。
リバーズ (Reverse)	選択したオーディオを時間的に反転します。テープを後ろから再生したような効果が得られます。
無音化 (Silence)	選択された範囲のオーディオを無音にします。
左右チャンネルを入れ替え (Stereo Flip)	ステレオのオーディオに対して使用できます。チャンネルを入れ替えたり、モノラルに変換したりなど、いくつかの操作が用意されています。
タイムストレッチ (Time Stretch)	ピッチ (高さ) を保持したまま、選択したオーディオの長さやテンポを変更する機能です。

" ヒットポイント (Hitpoints) "

このサブメニューに示されるのは、Cubase Essential 独自のヒットポイント検出機能に関する項目です。この機能は、オーディオファイルに含まれる瞬間的なアタックを検出し、全てのアタックに「ヒットポイント」と呼ばれるマーカーを挿入します。「ヒットポイント」が正しくセットされると、ファイルを「スライス」に分割することが可能となります。すなわち、ピッチに影響を与えずにテンポを変更することができますように。

サブメニューに示される項目は以下のとおりです。

オプション	説明
ヒットポイントの検出 (Calculate Hitpoints)	サンプルエディタでヒットポイントの計算を実行します。
ヒットポイントから オーディオスライスを作成 (Create Audio Slices from Hitpoints)	ヒットポイントに従ってイベントをスライスし、ループのテンポを現在のプロジェクトのテンポと合致させます。
ヒットポイントからマーカー を作成 (Create Markers from Hitpoints)	ヒットポイントに従い、マーカートラックにマーカーを作成します。
ヒットポイント位置で オーディオイベントを分割 (Divide Audio Events at Hitpoints)	ヒットポイントに従い、1つのイベントを複数のイベントに分割します。
ヒットポイントの除去 (Remove Hitpoints)	全てのヒットポイントを除去します。

" 高度な処理 (Advanced) "

" 高度な処理 (Advanced) " のサブメニューは以下の項目を含みます。

オプション	説明
イベントから テンポを設定 (Set Tempo from Event)	編集中のループから検出されたテンポをプロジェクトのテンポに設定します。
隙間をつめる (Close Gaps)	タイムストレッチを適用し、スライス間の隙間を詰めます (一般的に、プロジェクトのテンポがループのテンポより遅い場合に使用します)。

オプション	説明
テンポに合わせて タイムストレッチ (Stretch to Project Tempo)	選択されたイベント全てをストレッチし、プロジェクトのテンポに合わせます。各イベントにヒットポイントの検出を済ませておく必要があります。
重複するイベント を削除 (Delete Overlaps)	サイクルレコードモードを設定してオーディオを録音した場合に使用します。このモードではプロジェクトウィンドウのトラックに、各テイク (サイクルラップ) が異なるレーンとして表示されます。テイクを編集してパーフェクトなテイクを作成できたら、この"重複するイベントを削除 (Delete Overlaps) "機能を実行します。分離したテイクが1つのレーンにまとめられ、全てのオーバーラップが除去されます。再生されるものがプロジェクトウィンドウに表示されるようになります。

" イベントをパートにまとめる (Events to Part) "

選択したいいくつかのオーディオイベントから1つのパートを作成します。

" パートを分解 (Dissolve Part) "

1つの選択されたオーディオパートを分解し、含まれるいくつかのオーディオイベントを独立オブジェクトとしてトラックに表示します。

" スナップポイントをカーソル位置に設定 (Snap Point to Cursor) "

スナップポイントを現在のカーソルの位置に設定します。

" 選択イベントから独立ファイルを作成 (Bounce Selection) "

選択イベントから新規クリップ、または新規オーディオファイルを作成します。

" 選択イベントをプール内で検索 (Find Selected in Pool) "

プロジェクトウィンドウで選択しているイベントをプール内で素早く見つけるのに便利なコマンドです。このメニュー項目を選択すると、プールが開かれ、対応するクリップが強調表示されます。

"元のポジションを更新 (Update Origin)"

オリジナルの開始ポジション（クリップをプロジェクトに録音した際の録音開始位置）は、プールの "元のポジション (Origin Time)" 欄に示されています。この値は "プール (Pools)" メニューの "プロジェクトに挿入 (Insert into Project)" 機能（そしてその他の機能）に参照されるものですが、必要であれば変更することが可能です。まず、目的のクリップをプールで選択し、プロジェクトカーソルを新しい位置に移動してから、このメニュー項目を選択してください。

"クロスフェード (Crossfade)"

2 つの連続するオーディオイベントを選択し、それらの間にクロスフェードを作成することができます。

- 2つのイベントがオーバーラップしている場合、オーバーラップ部分にクロスフェードが適用されます。
- 2つのイベントにオーバーラップがない場合（けれどもそれぞれのオーディオクリップにオーバーラップがある場合）、イベントのサイズが調整され、オーバーラップ部分にクロスフェードが適用されます。

"フェードを除去 (Remove Fades)"

選択イベントのフェード、またはクロスフェードを全て取り除きます。

"フェードエディタを開く (Open Fade Editor(s))"

選択イベントを編集する "フェード (Fade)" ダイアログが開かれます。イベントにフェードイン、フェードアウト、両方のカーブが設定されている場合、2つのダイアログが開かれます。

"フェードを選択範囲に合わせる (Adjust Fades to Range)"

選択範囲に合わせてフェード領域を調整します。

"プロセッシングの履歴 (Offline Process History)"

"プロセッシングの履歴 (Offline Process History)" ダイアログを開きます。ここでは、既にクリップに適用されたいくつかのプロセッシング、または全てのプロセッシングを削除することが可能です。

"プロセッシング結果を固定 (Freeze Edits)"

クリップに適用されたプロセッシング、またはエフェクト効果を恒久的なものに固定するコマンドです。

"MIDI" メニュー

"キーエディタを開く (Open Key Editor)"

選択された1つ、または複数のMIDIパート/トラックのキーエディタを開きます。このエディタは、「ピアノロール」タイプのグラフィックインターフェースを採用しています。各ノートはグリッド内のボックスとして描かれます。

"スコア (Score)"

この項目を選択するとサブメニューが開かれます。そこから、スコアエディタを開いたり、スコアエディタの様々な機能を選択したりすることができます。スコアエディタはMIDIノートを音符として表示します。

"ドラムエディタを開く (Open Drum Editor)"

ドラム、そしてパーカッションのトラックを編集するために特別に設計されたドラムエディタを開きます。

"リストエディタを開く (Open List Editor)"

リストエディタを開きます。このエディタでは、MIDIノート、コントローラー、その他のイベントが1つのリストに示されます。

"標準クオンタイズ (Over Quantize)"

「クオンタイズ」とは、録音されたノートを自動的に移動し、それらを音符と完全に一致するポジションに置く機能です。このメニュー項目を実行すると、選択されたMIDIパートやノートは、現在、"クオンタイズ (Quantize)" ポップアップメニューに設定された値に基づいてクオンタイズされます。

"感度指定クオンタイズ (Iterative Quantize)"

"感度指定クオンタイズ (Iterative Quantize)" を適用すると、ノートは「正確に最も近いクオンタイズグリッドへ」ではなく、「その途中まで」移動します。ノートをクオンタイズグリッドにどれだけ近付けられるかは、"クオンタイズ設定 (Quantize Setup)" ダイアログの "感度指定クオンタイズ (Iterative Strength)" で設定します。

"クオンタイズの設定 ... (Quantize Setup...)"

"クオンタイズ設定 (Quantize Setup)" ダイアログでは各種のクオンタイズ設定を行います。

"高度なクオンタイズ (Advanced Quantize)"

オプション	説明
ノート長のクオンタイズ (Quantize Lengths)	ノートの開始位置は保持したまま、ノートの長さだけをクオンタイズします。各ノートの長さが、MIDI エディタのツールバーに表示される "ノート長 Q (Length Quantize)" の値に変更されます。
ノートの終わりをクオンタイズ (Quantize Ends)	各ノートの終了位置がクオンタイズされます。"クオンタイズ (Quantize)" 欄のポップアップメニューを使って、他のクオンタイズ機能と同様に値を設定できます。
クオンタイズを解除 (Undo Quantize)	この項目を利用すると、通常の編集履歴とは関係なく、いつでも、選択したノートをクオンタイズされていない状態に戻すことができます。
クオンタイズを固定 (Freeze Quantize)	クオンタイズしたノートの位置を固定したいこともあるでしょう。例えば、クオンタイズをかけたノートを固定したうえで新たにクオンタイズを実行したいというような場合です。その場合、希望するノートを選択して、この機能を実行することで、ノートの位置を固定できます。

"移調 ... (Transpose...)"

"移調 (Transpose)" ダイアログを開きます。ここでは選択ノートに移調を設定することができます。

"MIDI モディファイアをフリーズ (Freeze MIDI Modifiers)"

選択されたトラックの全てのフィルター設定をそれぞれのトラックに適用し、その結果を元のデータと書き換えます (トラックパラメーターやインサートはリセットされます)。

"パートを分解 (Dissolve Part)"

この項目には 2 つの使用法があります。

- MIDI パートに異なるチャンネルのイベントが混在している場合 (MIDI チャンネルを "全て (Any)" に設定した場合など)、イベントを MIDI チャンネルごとに分割します。
- MIDI イベントをピッチごとに分割します。
通常、ピッチごとに異なるサウンドを持つドラムトラックに特に有効です。

"ドラムマップ出力ノートの変換 (O-Note Conversion)"

この機能は、すでにドラムマップが MIDI トラックにアサインされている場合に有効です。選択された MIDI パートを全てチェックし、各ノートの実際のピッチをその出力ノート設定に従わせます。トラックを通常の (ドラムマップなし) MIDI トラックに変換し、かつ、求められるドラムサウンドを演奏させる場合に便利な機能です。

"機能 (Functions)"

オプション	説明
レガート (Legato)	選択された各ノートを次のノートに到達するまで伸ばします。"初期設定 (Preferences)" の "編集操作 (Editing)" ページ、"レガート時のオーバーラップ量 (Legato Overlap)" 設定で、希望するギャップ (間隔) またはオーバーラップ量を指定できます。
設定した長さに変更 (Fixed Lengths)	全ての選択したノートの長さを、MIDI エディタのツールバーに示される "ノート長 Q (Length Quantize)" に変更します。
重複ノートを解消 (Delete Doubles)	「ダブルノート」、すなわち、まったく同じポジションにある同じピッチのノートを削除します。「ダブルノート」は、サイクルモードでレコーディングした場合や、クオンタイズを実行した後などに生じることがあります。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。
全てのコントロールデータを削除 (Delete Controllers)	選択した MIDI パートから、全ての MIDI コントローラーイベントを削除します。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。
コンティニューアスコントロールデータを削除 (Delete Continuous Controllers)	選択した MIDI パートから、全ての MIDI コンティニューアスコントロールイベントを削除します。サステインペダルなどの「On/Off」イベントは削除されません。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。
ノートの削除... (Delete Notes...)	非常に短いノートや非常に弱いノートを削除します。MIDI レコーディングの後などに不必要なノートを自動的に取り除くことができ便利です。"ノートの削除 ... (Delete Notes...)" を選択するとダイアログが開かれるので、削除の条件を設定します。
ポリフォニー発音数の制限 (Restrict Polyphony)	この項目を選択すると、ダイアログが開かれ、選択されたノートやパートで使用する「ボイス数」 (同時発音できる音の上限値) を設定できます。発音数の限られたシンセサイザーなどで全てのノートを確実に再生したい場合、この制限が役に立ちます。この機能は、状況に応じて特定のノートを強制的に終了させることで、次のノートと重ならないようにするものです。
ペダルデータをノート長に適用 (Pedals to Note Length)	この機能は、サステインペダルの「on/off」イベントを検出し、ペダルが適用されているノートの終わりをサステインペダルの「off」ポジションと一致させた後、サステインコントローラーの「on/off」イベントを削除します。

オプション	説明
オーバーラップを 解消 (モノ) (Delete Overlaps (mono))	同じピッチの 2 つのノートが重ならない (一方が 終わる前に他方が始まらない) ようにする機能で す。同じピッチでオーバーラップしたノートがあ ると、MIDI 音源が混乱する場合があります (ノ ートオフの前に新しいノートオンが送信されるた め)。そうした場合に、この機能を用いると問題を 解消できます。
オーバーラップを 解消 (ポリ) (Delete Overlaps (poly))	この機能は、状況に応じてノートの長さを短縮し、 他のノートが終了しないうちに開始するノートが ないようにします。ノートのピッチ (高さ) には 関係なく適用されます。
ベロシティ (Velocity...)	ノートのベロシティに対して様々な数値操作を行 うためのダイアログが開かれます。
設定したベロシ ティに変更 (Fixed Velocity)	全ての選択ノートのベロシティを、MIDI エディタ のツールバーに表示される " 挿入 Vel (Insert Velocity) " の値に設定します。
データの削減 (Thin Out Data)	MIDI データを「選別」して量を減らす機能です。 記録したコントローラーデータが非常に多い場合 などにこの機能を適用すると、MIDI デバイスの負 荷を軽減することができます。
MIDI オートメー ションの抽出 (Extract MIDI Automation)	1 つの MIDI パートのコンティニュアス コント ローラー データを自動的に MIDIトラック オート メーション データに変換する機能です。
リバーズ (Reverse)	選択された全てのイベント (または選択パートに 含まれる全てのイベント) の順序を逆転します。各 ノートが後ろから再生される形になりますが、通 常どおり、MIDI インストゥルメントで演奏される ため、オーディオの " リバーズ (Reverse) " 機能と は違う結果が得られます。再生される音の順番が 逆転するだけです。

" ロジカルプリセット (Logical Presets) "

このサブメニューには様々なプリセットが収められていて、MIDI デー
タに対して詳細な「検索と置換」操作を実行することができます。

" ドラムマップ設定 ... (Drum Map Setup...) "

このメニュー項目を選択するとダイアログが開かれます。ここではド
ラムマップの読み込み、作成、編集、保存を行います。左のリストに
は、最近読み込まれたドラムマップが表示されています。このリストか
らドラムマップを選択するとそのサウンドと設定が右のリストに表示
されます。

" 挿入ベロシティ ... (Insert Velocities...) "

全ての MIDI エディタに備えられた " 挿入 Vel (Insert Velocity) " ポップ
アップメニューでは、ノートの挿入時に 5 つの異なるベロシティ値か
ら 1 つを選択することが可能です。このメニュー項目を選択すると、
ポップアップメニューで選択肢となる 5 つのベロシティ値を変更する
ことができます。

" リセット (Reset) "

全ての MIDI チャンネルでノートオフメッセージを送信し、全てのコン
トローラーをリセットする機能です。ノートが鳴り止まなかったり、コ
ントローラーが滞っているような場合に、この機能を実行してくださ
い。

" メディア (Media) " メニュー

" プールを開く (Open Pool Window) "

プールを開きます。

" メディアベイを開く (Open MediaBay) "

" メディアベイ (MediaBay) " ウィンドウを開きます。

" ループブラウザを開く (Open Loop Browser) "

" ループブラウザ (Loop Browser) " を開きます。これは上記の " メディ
アベイ (MediaBay) " ウィンドウをオーディオループの表示に特化させ
たものです。

" サウンドブラウザを開く (Open Sound Browser) "

" サウンドブラウザ (Sound Browser) " を開きます。これは上記の " メ
ディアベイ (MediaBay) " ウィンドウをサウンドとトラックテンプレー
トの表示に特化させたものです。

" メディアの読み込み ... (Import Media...) "

プールに直接ファイルを読み込むための " メディアの読み込み (Import
Media) " ダイアログが開かれます。

" オーディオ CD の読み込み ... (Import Audio CD...) "

オーディオ CD からオーディオを読み込むためのダイアログが開かれ
ます。

" 行方不明のファイルを検索 ... (Find Missing Files...)"

" 行方不明のファイルを検索 (Resolve Missing Files) " ダイアログを開きます。ここでは、移動されたり、名称を変更されたりして見失われた参照ファイルを探すことができます。

ダイアログでは、ファイルを探す方法を指定してください。プログラムに自動的に探させる場合は " 検索 (Search) " を、自分で探す場合は " 場所を指定 (Locate) " を、プログラムが検索するディレクトリを指定する場合は " フォルダ (Folder) " を選択してください。

" 行方不明のファイルを プールから除去 (Remove Missing Files) "

プールに見つからないオーディオファイル、もしくは復元できないオーディオファイルが存在する場合、それらをプールから除去することができます。

このメニュー項目を選択すると、プールから行方不明のファイル全てが除去され、プロジェクトウィンドウではそれらに関連するイベントが削除されます。

" 編集ファイルの復元 (Reconstruct) "

ファイルを見つけることができない場合 (誤ってハードディスクから削除してしまった場合など)、プールの " 状況 (Status) " 欄に "? " マークが表示され、そのファイルが行方不明であることを示します。しかしながら、行方不明のファイルが「編集ファイル」(オーディオのプロセッシングによって作成され、プロジェクトフォルダの "Edits" フォルダに保存されるファイル) である場合、プログラムはオリジナルのオーディオファイルに対して行われた編集内容を再現して、編集ファイルを再構築できる場合があります。

" ファイルを変換 ... (Convert Files...)"

選択ファイルを変換する " ファイルを変換 (Convert Options) " ダイアログを開きます。示されるオーディオファイルの属性の内、変換するものを選択し、それぞれのポップアップメニューを使用して設定を行ってください。この機能は、プロジェクトウィンドウで選択したファイルには機能せず、プール画面で選択したファイルに対して機能します。

" ファイルをプロジェクト設定に適合 ... (Conform Files...)"

選択されたファイルの内、プロジェクトに特定されたものと異なるファイル属性を持つファイル全てを、定められた属性と適合するように変更します。

" サムネイルキャッシュを生成 (Generate Thumbnail Cache)"

コンピュータの演算負荷が大きい場合に表示するビデオのサムネイルキャッシュを生成します。

" フォルダを作成 (Create Folder) "

プールウィンドウのオーディオ、またはビデオフォルダ内にサブフォルダを新たに作成します。プール内のメディアファイルを作成しやすく整理するために、これらのサブフォルダを " プール録音フォルダ " に設定することも可能です。

" ごみ箱を空にする (Empty Trash) "

ハードディスクからファイルを永久に除去するには、まず、ファイルをごみ箱に移動しなければなりません。ごみ箱にあるクリップは、このコマンドによって永久に除去することが可能です。

" 不使用のメディアを除去 (Remove Unused Media) "

プール内にあり、プロジェクトで使用されていないクリップを全て探し出し、それらをプールのごみ箱に移動 (その後、永久に除去することができます)、あるいはプールから削除する機能です。

" ファイルを保管用に整理 ... (Prepare Archive...)"

プロジェクトのアーカイブ (保管用に整理されたデータ) を作成する際に使用すべきコマンドです。プロジェクトの全ての参照クリップが同じフォルダに存在するかどうかをチェックします。

" プール録音フォルダに設定 (Set Pool Record Folder) "

新しいプール録音フォルダを指定するメニュー項目です。まずフォルダを選択し、次にこのコマンドを選択してください。プール録音フォルダは選択フォルダに変更されます。

" ファイルの最小化 (Minimize File) "

プロジェクトで参照されているオーディオクリップに合わせ、オーディオファイルのサイズを変更する機能です。このオプションを適用して作成されるファイルには、実際にプロジェクトで使用されている部分が含まれます。これにより、プロジェクトのサイズを大幅に縮小することが可能です (特にオーディオファイルの多くの部分が未使用である場合)。

" 新規バージョン (New Version) "

選択クリップの新規バージョンを作成します。新規バージョンは同じプールフォルダに同じ名称で（ただし複製であることを示すために「バージョンナンバー」を付加して）表示されます。クリップの最初のコピーのバージョンナンバーは "2" となります（以後同様）。

⇒ クリップをコピーしてもディスクに新しいファイルが作成される訳ではありません。単にクリップの異なる編集バージョン（同じオリジナルファイルを参照）が新たに作成されるだけです。

" プロジェクトに挿入 (Insert into Project) "

プールで選択したクリップを、カーソル位置（またはクリップの元のポジション）でプロジェクトに挿入する機能です。

" プロジェクト上で選択 (Select in Project) "

プロジェクトのどのイベントがプールの特定のクリップを参照しているのかを調べる場合に使用する機能です。まず、プールでクリップを選択し、次にこのメニュー項目を選択してください。対応する全てのイベントがプロジェクトウィンドウで選択されます。

" メディアの検索 ... (Search Media...) "

プールを検索して特定のクリップを探すことができます。このコマンドを選択すると現れるダイアログで検索の条件を指定してください。

" トランスポート (Transport) " メニュー

" トランスポートパネル (Transport Panel) "

トランスポートパネルを開きます。

" 左右ロケーターを選択範囲に設定 (Locators to Selection) "

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲を挟み込むように左右ロケーターを移動します。

" カーソル位置を選択範囲の左端に設定 (Locate Selection) "

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲の開始位置にプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を選択範囲の終了位置に設定 (Locate Selection End) "

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲の終了位置にプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を次のマーカーに設定 (Locate Next Marker) "

次のマーカーポジションにプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を前のマーカーに設定 (Locate Previous Marker) "

前のマーカーポジションにプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を次のイベントに設定 (Locate Next Event) "

選択されたトラックの次の「イベント開始位置」あるいは「イベント終了位置」にプロジェクトカーソルを移動します。

" カーソル位置を前のイベントに設定 (Locate Previous Event) "

選択されたトラックの前の「イベント開始位置」あるいは「イベント終了位置」にプロジェクトカーソルを移動します。

" 選択開始 / 終了位置から再生 (Play from Selection Start/End) "

現在の選択の開始 / 終了位置からプレイバックをスタートします。

" 選択開始 / 終了位置まで 2 秒再生 (Play until Selection Start/End) "

現在の選択の開始 / 終了位置の 2 秒前からプレイバックをスタートし、開始 / 終了位置で停止します。

" 次のマーカーまで再生 (Play until Next Marker) "

現在のプロジェクトカーソルの位置からプレイバックをスタートし、次のマーカーで停止します。

" 選択範囲を再生 (Play Selection Range) "

現在の選択範囲をプレイバックして停止します。

" 選択範囲を反復再生 (Loop Selection) "

現在の選択範囲をループ再生します。

" プリロールを使用 (Use PreRoll) "

このオプションがアクティブになっている場合、プレイバックまたはレコーディングのスタート時にわずかな「巻き戻し」が挿入されます。

"ポストロールを使用 (Use PostRoll)"

このオプションがアクティブになっている場合、Cubase Essential はオートパンチの終了後に短いセクションを再生します。

"左ロケーター位置から録音開始 (Start Record at Left Locator)"

アクティブの場合、録音ボタンをクリックすると同時にプロジェクトカーソルが左ロケーターの位置にジャンプし、そこからレコーディングがスタートします。チェックがない場合、レコーディングは現在のプロジェクトカーソルの位置から直接スタートします。

"メトロノームの設定 ... (Metronome Setup...)"

"メトロノーム 設定 (Metronome Setup)" ダイアログを開きます。メトロノームに関する各種の設定を行うことができます。

"メトロノームを使用 (Metronome On)"

メトロノームをアクティブにします。

"プリカウント オン (Precount On)"

プリカウントをアクティブにします。プリカウントは、一般的には「カウント」と呼ばれ、メトロノームがアクティブである場合に、ストップモードから実際にレコーディングを開始するまでの間に聞くことのできるものです。この機能はトランスポートパネルでアクティブにすることもできます。プリカウントの小節数は "メトロノーム 設定 (Metronome Setup)" ダイアログで設定してください。

"プロジェクト同期の設定 ... (Project Synchronization Setup...)"

同期に関する設定を行うダイアログを開きます。

"外部のシンク信号に同期 (Use External Sync)"

同期をアクティブにします。

"蓄積した MIDI イベントをパートに保存 (Retrospective Record)"

過去に遡って MIDI をレコーディングする機能です。"初期設定 (Preferences)" の "録音 (Record)" - MIDI ページ、"蓄積した MIDI イベントをパートに保存 (Retrospective Record)" オプションがアクティブに設定され、そして MIDI トラックが録音可に設定されている場合、ストップモード時やプレイバック中に演奏された全ての MIDI ノートはバッファメモリにキャプチャーされます。その後、このコマンドを選

択すると、演奏された MIDI ノート (すなわちバッファメモリに記憶された MIDI ノート) は録音可の MIDI トラックに MIDI パートとして置かれます。MIDI パートは演奏を開始した時のカーソル位置に表示されます。

"デバイス (Devices)" メニュー

"タイムディスプレイ (Time Display)"

時間を表示するウィンドウを開きます。トランスポートのタイムディスプレイの拡大版と言えるでしょう。プライマリタイムディスプレイに設定された時間のフォーマットでプロジェクトカーソルの位置を示します。

"MIDI デバイスマネージャ (MIDI Device Manager)"

"MIDI デバイスマネージャ (MIDI Device Manager)" を開くと、MIDI デバイスをインストールすることができます。すでに定義された MIDI デバイスをリストから選択するか、あるいはデバイスを新たに定義してください。

"ミキサー (Mixer)"

ミキサーを開きます。ミキサーでは、プロジェクトの全てのオーディオ、MIDI、FX チャンネル、グループトラック、アウトプットバス、アクティブな VST インストゥルメント、ReWire チャンネルにそれぞれのチャンネルストリップが与えられています。

"プラグイン情報 (Plug-in Information)"

"プラグイン情報 (Plug-in Information)" ウィンドウには、インストールされた全ての VST、DirectX、MIDI プラグインと、それらに関する情報がリストアップされています。

"VST コネクション (VST Connections)"

"VST コネクション (VST Connections)" ウィンドウを開きます。ここではインプット / アウトプットのバスをセットアップして、オーディオハードウェアと Cubase Essential の間にオーディオのルーティングを確立します。モノ、ステレオなど様々なチャンネル構成が可能です。

"VST インストゥルメント (VST Instruments)"

"VST インストゥルメント (VST Instruments)" ウィンドウを開きます。最大 16 の VST インストゥルメントを選択することができます。ウィンドウのスロットに VST インストゥルメントを選択すると、そのインストゥルメントを MIDI トラックとインストゥルメント トラックの MIDI 出力先としてポップアップメニューから選択することが可能になります。

"VST パフォーマンス (VST Performance)"

現在の CPU 負荷とディスクの転送速度を示すウィンドウが開かれます。

"ビデオ (Video)"

"デバイス設定 (Device Setup)" ダイアログで選択されたデフォルトのビデオプレーヤーを開きます。

"パネルを表示 (Show Panel)"

"デバイス (Device)" メニューに示される有効なデバイスを並べたパネルが表示されます。各デバイスに直接素早くアクセスすることができます。

"デバイスの設定 ... (Device Setup...)"

リモートコントロールデバイスを追加、または削除したり、オーディオや MIDI に各種の基本的設定 (ASIO ドライバや MIDI ポートの選択など) を行うダイアログを開きます。

"ウィンドウ (Window)" メニュー

"閉じる (Close)"

現在アクティブなウィンドウを閉じます。プロジェクトウィンドウがアクティブである場合、プロジェクトが閉じられます。

"全て閉じる (Close All)"

開かれたプロジェクトを含む全てのウィンドウを閉じます。

"全て最小化 (Minimize All)"

全てのウィンドウを最小化します。

"全て元に戻す (Restore All)"

全ての最小化された Cubase Essential のウィンドウを元のサイズに戻します。

"水平 / 垂直に並べて表示 (Tile Horizontally/Vertically)" (Windows のみ)

開かれたウィンドウを隣り合うように画面に並べます。

"重ねて表示 (Cascade)" (Windows のみ)

開かれたウィンドウを綺麗に部分的に重ねて画面に並べます。

"ウィンドウ一覧 ... (Windows...)"

開かれた全てのウィンドウを管理するダイアログが開かれます。

開かれたウィンドウのリスト

"ウィンドウ (Windows...)" メニューの一番下のリストでウィンドウを選択すると、そのウィンドウが最前面に表示されます。

"ヘルプ (Help)" メニュー

"ドキュメント (PDF) (Documentation (Acrobat PDF format))"

⇒ これらのドキュメントを読むには、Adobe Reader がインストールされている必要があります (Adobe Reader のインストーラーは Cubase Essential のプログラム DVD に付属しています)。

オプション	説明
入門マニュアル (Getting Started)	PDF ファイル『入門マニュアル (Getting Started)』を開きます。
オペレーションマニュアル (Operation Manual)	『オペレーションマニュアル (Operation Manual)』を開きます。
リモートコントロールデバイス (Remote Control Devices)	Cubase Essential が対応している MIDI リモートコントロールデバイスについて記述した PDF ドキュメントを開きます。
プラグイン リファレンス (Plug-in Reference)	標準付属のプラグイン オーディオ エフェクト、MIDI エフェクト、HALionOne とそのパラメーターについて記述した PDF ファイルを開きます。
メニュー リファレンス (Menu Reference)	『メニューリファレンス (Menu Reference)』(このマニュアル)を開きます。アプリケーションのメインメニュー項目全ての内容が記されています。

"登録 (Registration)"

このメニュー項目をクリックすると、製品の登録を行う Steinberg のウェブページが開かれます。インターネット接続が必要です。

"クレジットと著作権 (Credits and Copyrights)"

スタインバークのウェブサイトを表示します。

"Cubase Essential について ... (About Cubase Essential...)"

⇒ MacOS Xの場合、このメニュー項目は"Cubase Essential"メニューにあります。

このメニュー項目を選択すると、Cubase Essential のバージョンナンバーなどの情報を示すウィンドウが開かれます。